



L'ASCENSION DU
CORBEAU BLANC

S.T.I.M. Avril 2025



Manuel de Soins





Table des matières

1. Généralités.....	2
2. Les différents types de soins.....	2
Les potions de soin.....	3
Les Cataplasmes.....	3
Les rituels de soin.....	4
Les baumes pour la Chasse.....	4
3. Composants de base nécessaires aux soins.....	5
4. Recueil de recettes et transmission du savoir.....	5
5. Améliorations artisanales pour le métier.....	6
6. Matériel nécessaire.....	6

1. Généralités

Le rôle des *Soigneurs* a toujours été central au sein des clans Tatanka. Imprégnés de traditions, de respect et de connexion profonde avec le Wakan Tanka, les *Soigneurs* sont guidés par des savoirs ancestraux qu'ils se transmettent de génération en génération. Ils utilisent des ingrédients récoltés par les *Herboristes* et *Champignonneurs* pour fabriquer cataplasmes et potions de soin. Ils guérissent le mal physique, mais également le mal de l'âme.

2. Les différents types de soins

A la différence des *Herboristes* et des *Champignonneurs*, les *Soigneurs* ne récoltent pas les ingrédients (plantes et champignons) dans la forêt. En revanche, ils sont capables de produire les produits finis et de les administrer. Ils auront toutefois besoin des *Herboristes* et *Champignonneurs* pour reconnaître les ingrédients qu'ils ont sous le nez.

Ce sont également les *Champignonneurs* qui s'occupent de la délicate tâche de collecter et raffiner les spores de champignons. Ainsi, les *Soigneurs* pourront préparer et administrer différents types de soins : des potions à boire, des cataplasmes à appliquer sur la peau, des rituels de soin pour les *Shamans Soigneurs* et enfin, des baumes pour les Grandes Chasses.



Les potions de soin

Les potions de soin, ou tisanes, sont élaborées avec de l'eau chaude et ont des vertus portées sur le mental principalement. Elles permettent de récupérer des points de santé mentale (1PM ou 2PM selon la potion). Les antidotes aux poisons se font également sous forme de potion de soin.

De manière générale, une potion de soin se prépare de la manière suivante :

- Déchirer finement les feuilles des plantes
- Ajouter les spores de champignons s'il y en a dans la recette
- Broyer et mélanger le tout
- Réciter ou chanter une incantation au choix du *Soigneur*
- Laisser reposer pendant 1 minute
- Verser la mixture dans un sachet de thé.
- Si la mixture n'est pas utilisée tout de suite, mettre le sachet de thé dans un mini grip.
- Ajouter le papier effet correspondant et noter les initiales de la préparation au dos du papier effet

L'ensemble du processus prend environ 3 à 5 minutes.

Une fois le sachet préparé, il suffira de le faire infuser dans de l'eau chaude. Des chaudrons et de l'eau seront mis à disposition des joueurs pour chauffer l'eau des potions, cependant une amélioration de campement fabriquée par un *Artisan* sera nécessaire.

Note : les *Champignonneurs* ont à disposition de petites casseroles pour chauffer leurs potions en attendant que les chaudrons soient fabriqués. Il s'agira éventuellement de collaborer avec eux.

Les Cataplasmes

Les cataplasmes servent principalement à guérir des blessures et permettent la récupération de 1 ou 2 PV selon les recettes.

Les cataplasmes se préparent de la manière suivante :

- Préparer les ingrédients secs (déchirer et broyer les plantes, ajouter les spores de champignon, etc.)
- Réciter ou chanter une incantation au choix du *Soigneur*
- Laisser reposer pendant 1 minute



- Soit appliquer tout de suite, soit conditionner le mélange pour plus tard dans un mini-grip avec les initiales du mélange.
- Appliquer le baume gras sur une partie du corps où le blessé est d'accord que ce soit appliqué à l'aide d'une spatule en bois
- Ajouter par-dessus le mélange d'ingrédients secs
- Ajouter les éventuels ingrédients liquides
- Entourer d'un bandage pour recouvrir le baume.
- Le joueur pourra retirer son bandage au bout d'une heure s'il le souhaite.

Les rituels de soin

Les rituels de soin sont effectués par des *Shamans Soigneurs* uniquement. La procédure leur est expliquée dans leur recueil de rituels shamaniques qu'ils recevront en début de jeu (voir Règles *Shamans*). Les rituels de soins sont notamment :

- La Voie du Phoenix : pour sortir une personne du Coma et la ramener à 1PV
- La Voie du Triton : pour soigner un traumatisme

Les baumes pour la Chasse

Les Grandes Chasses (voir livret Chasseur) requièrent l'utilisation de baumes afin d'attirer les proies. Il s'agit de recueillir les bons ingrédients selon le type de proie qui est chassée. Et de l'appliquer sur les *Chasseurs*.

Les baumes pour la chasse se préparent de la manière suivante :

- Réciter ou chanter une incantation au choix du *Soigneur* durant tout le processus
- Déchirer et broyer les plantes à l'aide d'un mortier
- Appliquer le baume gras sur les deux avant-bras du *Chasseur*
- Soupoudrer par-dessus le mélange d'ingrédients secs
- Tracer un dessin avec le sang sur le visage du *Chasseur*
- Réciter ou chanter une incantation au choix du *Soigneur*



3. Composants de base nécessaires aux soins

Les composants sont issus des différents corps de métier. Certains composants font partie de la sacoche de base des soigneurs.

- Baume gras
- Bandages
- Plantes : préparées par les Herboristes
- Champignons : préparés par les Champignonneurs
- de l'eau
- de l'eau pure (filtrée, devenue bleu – voir améliorations artisanales)
- de l'eau portée à ébullition (voir améliorations artisanales)
- du sang : issu de la chasse
- du sucre : cristaux issus de l'orpaillage
- du sel : cristaux issus de l'orpaillage
- ...

4. Recueil de recettes et transmission du savoir

Chaque *Soigneur* recevra une liste de recettes dont il ou elle aura connaissance au début du jeu, ainsi que les papiers effet liés. Il sera possible d'en apprendre d'autres en collaborant avec les autres *Alchimistes* ou d'en découvrir d'autres pendant le jeu.

Deux *Alchimistes* (*Champignonneurs*, *Herboristes*, *Soigneurs*) peuvent s'apprendre des recettes. Pour ce faire, il faut préparer ensemble deux fois la recette. Une fois par celui qui transmet le savoir, puis une seconde fois par celui qui apprend.

Une fois cela fait, le joueur qui apprend la recette copie scrupuleusement les étapes de la recette dans son propre recueil.

Le joueur peut apprendre autant de recettes qu'il possède de pages vierges dans son recueil. Les papiers effets des recettes nouvellement apprises peuvent être récupérés au staff.



5. Améliorations artisanales pour le métier

En collaborant avec un *Artisan*, il est possible d'améliorer sensiblement le travail des Soigneurs.

- **Fabrication d'un Support de chaudron** : Permet de chauffer de l'eau au-dessus du feu. Sans cela, les tisanes et certains soins ne peuvent pas être préparés jusqu'au bout. Le support à chaudron est nécessaire pour certaines recettes d'*Herboristes*, de *Soigneurs* et de *Champignonneurs*. En attendant, les *Champignonneurs* ont à disposition des casseroles.
- **Fabrication d'un Filtre à eau** : Permet d'obtenir de l'eau pure nécessaire à certaines recettes d'*Herboristes*, de *Soigneurs* et de *Champignonneurs*.

6. Matériel nécessaire

A apporter par le joueur :

- Mortier et pilon
- Stylo indélébile fin pour annoter les sachets mini-grip
- De quoi écrire dans le recueil de recettes
- Sac pour transporter le matériel
- Petit pot à fermeture hermétique pour le baume gras (baume fourni par la STIM)
- Spatule en bois pour appliquer le baume gras

Fourni par la STIM :

- Bandage
- Baume gras
- Conditionnement : sachets de thé, minigrip, fioles, etc.
- ...

Note : le roleplay et les mises en scène mystiques sont au cœur du métier de *Soigneur*. Apportez tout le matériel que vous pensez nécessaire à la préparation de scènes de soin sympas. Cependant, vous ne pourrez pas remplacer les ingrédients des recettes par le matériel que vous emmenez.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.